

## Вопросы перевода

### ТЕКСТОВЫЕ ТИПЫ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРОЗЕ, РЕЛЕВАНТНЫЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ

*П.А. Колосова*

*Научный руководитель: Н.Ф. Крюкова,  
доктор филологических наук, профессор (ТверГУ)*

Вопрос о типологизации игры слов является одним из самых сложных из-за сложной структуры самого феномена и многообразия явлений, входящих в это понятие. Этот факт неоднократно отмечался исследователями. Так, например, в своей работе «The Humor of Humor» (1954) Е. Esar писал: «The variety of puns must be infinite. Years ago I began to write a book on the subject and had little difficulty with its history, literature and other phases. But when I came to record the different types of puns, I gave up after identifying dozens of different species, for it seemed an endless task» – «Количество различных разновидностей игры слов должно быть бесконечно. Много лет назад я начал писать книгу, посвященную этой теме, и у меня не возникло трудностей с историей вопроса, литературой по теме и прочими фазами исследования. Но когда я дошел до описания различных типов игры слов, я сдался, описав несколько десятков различных видов, поскольку задача эта показалась мне невыполнимой»<sup>1</sup> [цит. по: Redfern 1984: 5].

Понятие «игра слов» само по себе неоднозначное и интерпретируется по-разному. Часто под игрой слов понимается каламбур. Эти понятия даже определяют одно через другое, но это упрощенное видение. При таком подходе за бортом остаются многочисленные игровые явления, обладающие большим количеством сходных признаков и характеристик. Мы придерживаемся иной точки зрения, согласно которой, каламбур признается лишь одной из разновидностей игры слов, хотя и, без сомнений, очень показательной и обладающей всеми характерными чертами.

Тем не менее, в излишне широком понимании игры слов кроется другая опасность – некоторые исследователи включают в нее не только чисто языковые явления, например, ситуационные шутки [см.: Milner 1972] и игровые феномены, основанные на семиотических системах, отличных от языковой [см., например: Коновалова 2001], а с точки зрения постмодернистского подхода, игра слов и вовсе признается явлением слишком сложным, всеобъемлющим, пронизывающим все области

<sup>1</sup> Здесь и далее перевод наш. – П.К.

человеческого существования и поэтому классификации не поддающимся [см., например: Culler 1988]. Именно по этим причинам, начать разговор об игре слов представляется разумным с определения, которого мы будем придерживаться, чтобы очертить нашу сферу интересов и угол зрения:

«Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*». – «Игра слов – это понятие, объединяющее различные *текстовые* явления, в которых *структурные характеристики* языка (или нескольких языков) используются для того, чтобы представить *коммуникативно значимое противопоставление* двух (или более) языковых структур, имеющих *более или менее схожие формы* и *более или менее разные значения*» [Delabastita 1996: 128]. Это определение нидерландского исследователя, Дёрка Делабаститы, кажется нам наиболее адекватным для исследования функционирования игры слов в художественных текстах. В данном случае важным кажется указать, что речь идет об игре слов как о *текстовом* явлении, которое не должно рассматриваться в отрыве от контекста употребления. Немаловажно и то, что Д. Делабастита подчеркивает *коммуникативную значимость* игры слов. Главными вопросами для исследования игры слов в художественном тексте становятся следующие: зачем автор использует данный прием и насколько важно использование именно игры слов.

Большинство типологий игры слов, предлагающихся исследователями, имеют структурный и универсальный характер, то есть рассматривают игру слов как автономный языковой феномен, самоценный сам по себе безотносительно типа текста, в котором он применяется. Учитывая тот факт, что игра слов относится к структурно-невоспроизводимым средствам текстопостроения с вариациями степени трудности трансляции, отнесение конкретного случая игры слов в художественном тексте к определенному структурному классу чаще всего фактически оказывается нерелевантным при ее переводе. С чисто лингвистической точки зрения определяющей могут стать либо генетическая близость языков, либо этимологическая близость конкретных отдельно взятых слов двух языков. В таких случаях возможным становится перенесение игры слов оригинала в текст перевода без изменений или с незначительными изменениями. В остальных случаях речь заходит в первую очередь о компенсационных техниках как о наиболее адекватном способе передачи игровых явлений в переводе. Выбор того или иного метода компенсации может быть частично обусловлен структурными чертами игры слов и способом образования

исходного феномена. Это происходит, например, при выборе переводчиком метода прямой компенсации, когда игра слов передается максимально приближенным по структуре приемом или, по крайней мере, приемом того же самого уровня языка. Тем не менее, при переводе игры слов в художественных текстах ее форма и способ образования не являются определяющими факторами, куда более важными для принятия переводческого решения оказывается место игры слов в содержательной и смыслообразующей системах текста, то есть как раз ее коммуникативная значимость, ее функции в тексте. Более релевантными для перевода оказываются текстовые особенности и характеристики игры слов; некоторые из них мы попробуем перечислить.

Одним из наиболее важных вопросов будет вопрос о намеренности игры слов. Так, в зависимости от того, является ли игра слов намеренной со стороны автора или нет, Дёрк Делабастита делит все случаи языковой игры на два класса – на значимую («significant») и незначимую («non-significant») [см.: Delabastita 1993: 6]. Переводчика будет интересовать только значимая игра слов, которую отличает от незначимой контекстуальная поддержка, т.е. встроенность игры слов в целостную систему текстопостроения. Задача отделить зерна от плевел целиком ложится на плечи переводчика. Специфика художественного текста заключается «в принципиальном отсутствии, у его создателя и его интерпретатора, установки на “простую очевидность”, одномерность смысла» [Псурцев 2002: 16], что осложняет ситуацию. Рефлексивное чтение в процессе допереводческого анализа должно стать главным инструментом в ее решении. Незначимая (случайная) игра слов в текст перевода не транслируется вообще. Иногда игра слов бывает маркированной, т.е. автор дополнительно «проговаривает», что перед нами игра слов. На переводчика это накладывает дополнительную ответственность по сохранению игрового приема, его компенсации в тексте перевода именно игрой слов. Приведём пример маркированной игры слов из романа Зэди Смит «Белые зубы». Английский офицер говорит своей юной чернокожей любовнице, горничной:

A maid no more, Ambrosia, a maid no more, he liked to say, enjoying *the pun* [Smith 2001: 69].

Здесь задействуются два значения слова *maid* – ‘горничная’ и ‘девственница’. Именно маркировка делает игру слов очевидной для читателя. Без маркера двойное прочтение не может быть гарантировано. Маркеры могут даваться в разной форме (например, *literally, in the literal sense of the word* и т.д.) и в отдельных случаях становятся необходимым условием для актуализации игры слов.

Игра слов может вводиться в текст как от лица автора

(повествователя), так и от лица героев. Игра слов от лица автора как некой сторонней объективной силы может использоваться для растяжения уже представленных в тексте смыслов или репрезентации новых смыслов, например, видения ситуации под новым углом, через призму языка, то есть чаще всего (особенно если произведение не юмористическое) авторская игра слов – это поле для оперирования со смыслами. Передача смысла в такой ситуации будет важнее, чем трансляция приема. Игра слов от лица героев может служить средством речевой характеристики персонажей как в их прямой, так и в косвенной речи, передавать разные черты характера, разные настроения. Это могут быть как остроумие, балагурство, изворотливость, так и глупость, пошлость. Для описания персонажа как остроумного будет использоваться более оригинальная игра слов, а глупый персонаж будет использовать более банальную, возможно, даже избитую, что также необходимо учитывать при переводе. Игра слов от лица персонажа также может даваться автором при описании мыслей героя, его внутренней речи. В таких случаях игра слов используется для передачи особых психологических склонностей и состояний, ассоциативности, характерной для творческого сознания или измененных состояний психики, к примеру, заикленности на определенной проблеме. Например, в романе Б. Маклаверти «Grace Notes» главная героиня, переживающая послеродовую депрессию, заточена на то, чтобы видеть свою проблему во всем. Самая невинная вывеска в аэропорту вызывает у нее странные, на первый взгляд, ассоциации:

She needed the toilet. Beside the sign for LADIES and GENTS was one for a BABY CHANGING ROOM. If only it was as simple as that. “Don’t particularly like this baby, would you mind changing it?” [MacLaverity 1998: 4].

Еще одной важной черт игры слов от лица персонажа в диалогической речи будет выступать ее очевидность для других персонажей. Мы имеем в виду те случаи, когда игра слов очевидна для автора, читателя и одного или части персонажей, но не очевидна для какой-то части героев художественного произведения. Такую игру слов можно назвать скрытой, и используется она в основном для создания комического эффекта. Так, в следующем отрывке из уже упомянутого романа Ээди Смит игра слов, очевидная для читателя и одного из героев, – столкновение двух значений слова *chief* – сленгового ‘придурок’ и общеязыкового ‘вождь’ – неочевидна для одного из действующих лиц старшего поколения, что создает ситуацию комического недопонимания:

“He looks”, said Millat after a cursory glance, “like a *chief*.”

Samad never au fait with the language of the Willesden streets, nodded soberly and patted his son’s hair. “It’s good that you see the difference between you two boys, Millat, now rather than later.” Samad glared at Alsana as she spun an index finger in a circle by her

temple, as she tapped the side of her head: *crazee, nutso*. “Others may scoff, but you and I know that your brother will lead other out of the wilderness. He will be a leader of tribes. He is a natural *chief*.”

Millat laughed so loud at this, so uncontrollably, that he lost his footing, slipped on a wash cloth and broke his nose against the sink [Smith 2001: 216].

Игра слов в художественных текстах часто взаимодействует с другими стилистическими средствами. Наиболее частыми являются случаи аллюзийной игры слов, когда преобразуется или переосмысливается некий материал, уже известный читателю. Аллюзия может быть как внутритекстовой, т.е. к тому, что упоминается в тексте ранее, так и отсылать к фоновым знаниям, более широкому контексту, к примеру, к неким элементам культуры. Так, название одной из глав романа «Белые зубы» – «Of Mice and Memory» [Smith 2001: 520] – обыгрывает название повести Джона Стейнбека «Of Mice and Men».

Частично с аллюзийной функцией связаны случаи, когда игра слов используется как инструмент создания пародии на отдельные речевые жанры, такие как публицистический (в частности, заголовки статей) или рекламный. Например, как имитация определенного рода уличных вывесок:

...and one permanently shut unisex hair salon, the proud bearer of some unspeakable pun (*Upper Cuts* or *Fringe Benefits* or *Hair Today, Gone Tomorrow*) [Smith 2001: 47].

Или как имитация заголовков пропагандистских брошюр и листовок, которые нацелены привлечь внимание читателя, бросаться в глаза:

He said, “Nothing.” Grumpily. But it wasn’t nothing. It was the final leaflet in the Kevin series on Western women. *The Right to Bare: the Naked Truth about Western Sexuality* [Smith 2001: 372].

В таких случаях идет отсылка к коммуникативному опыту читателя, опыту столкновения с текстами подобных жанров за счет эксплуатации игры слов в качестве их яркого показательного маркера. Компенсационная игра слов в таких случаях обязательно должна быть введена в текст перевода.

Другим важным фактором, осложняющим или, наоборот, облегчающим задачу переводчика, будет степень связанности игры слов с контекстом. Существуют случаи, когда игра слов может рассматриваться как отдельный, довольно автономный феномен. Ни предшествующий текст, ни последующий не зависят напрямую от такой игры слов. Задача переводчика в случае с автономными игровыми явлениями значительно проще, чем в ситуациях, когда игра слов является, скажем, частью цепочки ассоциаций или же так или иначе определяет поведение персонажей (в случае с обыгрыванием имен, например), дальнейшее развитие событий и т.д. Примером ассоциативной цепочки может служить

следующий отрывок из романа Б.Маклаверти «Grace Notes»:

I'm thinking about what I do not want to think about. Day after every day. Morning after every morning it goes on. Repeating. Repeat marks. Da capo means return to the beginning. Literally – from the head. The babby's head. Where she stuck the penknife [Macclaverty 1998: 200].

Главная героиня после рождения дочери осмысляет гнетущую ее бытовую жизнь через то, что ей близко, – музыкальные термины. Однако на этом цепочка ее странной изощренной логики не обрывается, а получает неожиданное продолжение в аллюзии, в обрывке воспоминании, строчке из так называемой фольклорной «song of infanticide», ненавистной Кэтрин: «I stuck a penknife in the babby's head».

Конечно, это далеко не все текстовые характеристики игры слов, поскольку художественные тексты очень разнообразны, а потенциал игры слов очень широк, и дать исчерпывающий список не представляется возможным. Тем не менее, нам кажется важным хотя бы приблизительно наметить те ориентиры, на которые должен обращать внимание переводчик при столкновении с игрой слов в художественном тексте. Обычно с игрой слов ответственность за принятие удачного переводческого решения приписывается так называемой переводческой интуиции, которой практически невозможно обучить, т.е. перевод игры слов понимается как нечто близкое творческому процессу. Но, в отличие от творящего, переводчик ограничен множеством факторов, касающихся как структуры исходной игры слов, так и ее функций в системе текстопостроения. Следовательно, можно научить эти факторы учитывать. Понятно, что нельзя свести перевод игры слов к строгому алгоритму, но можно выработать хотя бы ряд правил. В пособиях по переводу перечисляются стратегии перевода игры слов, но не дается пояснений, в каких случаях каждая из них предпочтительна. Так, если всегда следовать принципу, по которому игра слов при возможности должна переводиться игрой слов, пусть даже компенсационной, в некоторых случаях можно значительно исказить смысловую структуру произведения. Для переводчика в каждом отдельном случае важно осознавать, какое место игра слов занимает в смыслообразующей системе художественного текста, с каким текстовым типом данного приема приходится иметь дело. Главными предпосылками принятия удачного переводческого решения являются в первую очередь рефлексивное чтение исходного текста и его глубокий анализ.

### Список литературы

Коновалова О.Ю. Лингвистические особенности игры слов в современном английском языке : автореф. дис. ... канд .филол. наук / О.Ю. Коновалова ; Моск. гор. пед. ун-т. – М. : [б.и.], 2001. – 22 с.

*Псурцев Д.В.* К проблеме перевода и интерпретации художественного текста: об одном критерии адекватности / Д.В. Псурцев // Вестник МГЛУ. – 2002. – Вып. 463. Перевод и дискурс. – С. 16-26.

*Culler J.* The Call of the Phoneme: Introduction / J. Culler // On Puns: The Foundation of Letters. – Oxford, 1988. – Pp. 1-17.

*Delabastita D.* Introduction / D. Delabastita // The Transtator. – 1996. – Vol. 2, № 2 : Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation. – Manchester, 1996. – Pp. 127-139.

*Delabastita D.* There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet / D. Delabastita. – Amsterdam : Rodopi, 1993. – 522 pp.

*Maclaverty B.* Grace Notes / B. Maclaverty. – London : Vintage, 1998. – 277 pp.

*Milner G.B.* Homo Ridens: Towards a Semiotic Theory of Humour and Laughter / G.B. Milner // Semiotica. – 1972. – № 5 (1). – Pp. 1-29.

*Redfern W.D.* Puns / W.D. Redfern. – Oxford ; New York : Basil Blackwell Ltd., 1984. – 234 pp.

*Smith Z.* White Teeth / Zadie Smith. – London : Penguin Books Ltd., 2001. – 542 pp.

## **ПРОБЛЕМА МЕЖЪЯЗЫКОВОГО ЯВЛЕНИЯ «ЛОЖНЫЕ ДРУЗЬЯ ПЕРЕВОДЧИКА» ПРИ ПЕРЕВОДЕ**

*А.И. Аргинбаева*

*Научный руководитель: Х.Б. Нурғалина,  
кандидат филологических наук, доцент (СИ БашГУ)*

При изучении и использовании иностранного языка мы часто склонны переносить наши языковые привычки на чужую языковую систему. Родной язык, прочно укоренившийся в нас, толкает на ложные аналогии. Изучение «псевдоинтернациональных» слов помогает переводчику избежать многих ошибок, вызванных сходством формы слов при различии в их содержании.

«Ложные друзья переводчика», констатирует Л.И. Борисов, вводят в заблуждение не только начинающих переводчиков, но и опытных мастеров [Борисов 2005: 104]. В действительности, как отмечают многие исследователи этой лексической категории, «ложные друзья переводчика» способны вводить в заблуждение не только людей, начинающих изучение языка и плохо владеющих им. Также опасно это языковое явление и для лиц, уверенно и практически удовлетворительно пользующихся иностранным языком, и даже иногда для специалистов-филологов (в том числе лексикографов, переводчиков-профессионалов, преподавателей). Так возникают многочисленные заблуждения, которые направляют переводчика в семантические калки и случаи нарушений лексической сочетаемости или стилистического согласования не только в процессах пользования иностранной речью, но и при переводах на родной язык.